Livre
Informatique et technologies d'aujourdhui
PARIS : EDITIONS PHILIPPE AUZOU, 2000. MAGISTER 2000
Cote : 004 AUZ

Livre. Partie
Auzou, Philippe. **Informatique et technologies d'aujourd'hui**
Dans : ***Informatique et technologies d'aujourdhui***, 146 p. ; 26 cm.
PARIS : EDITIONS PHILIPPE AUZOU, 2000.
Résumé : Macintosh, Apple, PC, Microsoft, souris, puce, moniteur, scanner, portable, etc... Autant de marques et de mots, inconnus il y a vingt ans, qui font désormais partie de notre quotidien. Voici, pour les néophytes, une méthode simple pour faire fonctionner un ordinateur et ses logiciels. Un chapitre fait le point sur les nouvelles technologies dans les différents domaines : l'énergie, les ondes radio et télécommunications, le laser, l'observation de l'espace, le médical...
Descripteurs : informatique / Internet / cédérom / technologie
Cote : 004 AUZ

Livre
Blazy, Cyril / Roux, Emmanuel. **Cinéma 4D R9.5 : ateliers graphiques**
PARIS V° : Eyrolles, 2005. 395 p.. Avec un cédérom. ISBN 978-2-212-11607-6
Résumé : Cinema 4D est un logiciel généraliste qui couvre la majorité des besoins de conception et d'animation 3D dans des domaines aussi variés que l'architecture, le multimédia, le design, la publicité, les jeux vidéo et le cinéma.Sa facilité d'apprentissage et d'utilisation, due à son interface particulièrement intuitive, ainsi que son moteur de rendu (l'un des pus rapides du marché) en font l'outil privilégié des indépendants et des petites structures. Cet ouvrage est une mise à jour augmentée du premier opus de Cyril Blazy et Emmanuel Roux. Il permet de rendre compte des principales nouveautés apparues dans les versions R9 et R9.5 de Cinema 4D : outils et méthodes de modélisation pour la version R9, lumière et médiathèque pour la version R. 9. Toujours organisé sous forme d'ateliers de difficulté croissante, il guide le lecteur au long d'exercices concrets depuis la découverte de l'interface jusqu'à la modélisation d'objets complexes, en passant par la création de textures sophistiquées, la mise en place de la lumière, l'animation et l'écriture d'expressions.
Descripteurs : film d'animation / logiciel / informatique / art graphique
Cote : 004 BLA

Livre
Cottet, Francis. **Labview : programmation et applications**
Dunod, 2003. 415 p.. ISBN 2-10-005667-0
Résumé : Labview est un langage de programmation graphique performant. Il propose un environnement destiné à l'instrumentation et au contrôle de processus industriels.
Descripteurs : informatique / langage de programmation
Cote : 004 COT

Livre
Foenix-Riou, Béatrice. **Guide de recherche sur internet : outils et méthodes**
Editions Nathan, 2002. 127 p.INFORMATION ET DOCUMENTATION, 128. ISBN 2-09-191193-3
Résumé : L'objectif de cet ouvrage est de donner au lecteur les bases nécessaires pour surfer efficacement sur le Net, en utilisant toutes les possibilités des outils de recherche. Il dresse une typologie des grandes familles d'outils disponibles (annuaires, moteurs et métamoteurs) et présente leurs principes de fonctionnement, leurs modalités et leurs évolutions. Des conseils aussi pour énoncer au mieux sa question.
Cote : 004 FOE

Livre
Frauenfelder, Mark. **L'ordinateur : une histoire de l'informatique**
paris : Grund, 256 p.. ISBN 978-2-7000-1220-0
Résumé : Des premiers bouliers romains aux smartphones du XXIe siècle, L'Ordinateur retrace les tours et détours de l'histoire longue et souvent animée de l'ordinateur, et présente tous les aspects de son impact dans la vie de tous les jours. Avec des photos remarquables commentées de manière vivante, mark Frauenfelder parcourt l'évolution depuis les premiers systèmes de comptage connus, il y a 30 000 ans, jusqu'à la machine familière d'aujourd'hui et examine son influence dans de nombreux domaines, de la guerre au cinéma ou à la médecine.
Descripteurs : informatique / ordinateur / histoire
Cote : 004 FRA

Livre
Guillaume, Marc. **Où vont les autoroutes de l'information ?**
Descartes & Cie, 1998. 180 p.. ISBN 2-910301-89-3
Résumé : Les nouveaux outils de communication vont transformer irréversiblement nos sociétés. On parle de cyber-révolution. Des cyber-gourous nous prédisent une cyber-réalité toujours radieuse. L'auteur, et ce livre issu de séminaires sur "l'information, la communication et la société" nous proposent une autre carte des chemins de l'avenir.
Descripteurs : informatique / communication de l'information / Internet
Cote : 004 GUI

Livre
S'initier à Word 97
TECHNIPLUS, 1998. 210 p.
Résumé : Cette nouvelle version de Word intègre des fonctions de communication en permettant de se connecter à Internet.
Descripteurs : système d'exploitation / traitement de texte
Cote : 004 LET

Livre
Découvrir Excel 5,7, et 97
PARIS : Casteilla, 1998. TECHNIPLUS
Descripteurs : informatique / gestionnaire de fichier
Cote : 004 MAC

Livre
Pandele, Eduart. **HTLM**
Marabout, 1997. 380 p.
Résumé : Un cours complet de langage HTLM et un aide mémoire de toutes les étiquettes classées en alpha. jusqu'à HTLM 3.2. Pas à pas, la construction d'un site WEB.
Descripteurs : informatique / métier : informatique et multimédia / langage de programmation / Internet
Cote : 004 PAN

Livre
Reillier, Frédéric. **Guide pour l'internet**
Magnard, 1998.
Résumé : Comprendre, chercher, communiquer, apprendre.
Descripteurs : Internet
Cote : 004 RES

Livre
Sanson, Thierry. **Internet. Savoir naviguer sans écueils**
GENEVE : MINERVA, 1998. 159 p.. ISBN 2-8307-0428-2
Résumé : En 10 leçons simples, concrètes....
Descripteurs : Internet
Cote : 004 SAN

Livre
Saraja, Olivier. **La 3D libre avec Blender**
PARIS V° : Eyrolles, 2008. 446 p.. Avec un cédérom. ISBN 978-2-212-12385-2
Résumé : Logiciel libre de référence pour le graphisme et l'animation 3D, tant sous MS-Windows et Linux que sous Mac OS X, Blender 2.46 défie les ténors du domaine XSI, 3ds Max, Maya, ZBrush. Grâce à son interface intelligente et contextuelle, il permet à l'artiste d'allier productivité et créativité. Très ouvert, il met à sa disposition de nombreux moteurs de rendu photoréalistes et s'intègre, par sa richesse et sa flexibilité, à la panoplie des outils de travail quotidien du graphiste professionnel.
Descripteurs : film d'animation / logiciel / informatique / art graphique
Cote : 004 SAR

Livre
Soler, Jean-Michel / Soler, Marie-France. **Blender : apprenez, pratiquez, créez**
Pearson, 2008. 279 p.Starter Kit. Avec un cédérom. ISBN 978-2-7440-2278-4
Résumé : Créez votre propre film d'animation de A à z avec Blender, le logiciel libre de graphisme et d'animation 3D ! Professionnels, étudiants ou amateurs débutants, Blender s'adresse à tous ceux qui souhaitent réaliser leur film d'animation avec un logiciel gratuit et multiplateforme à l'interface originale, légère et modulaire.Grâce à cet ouvrage unique, tourné exclusivement vers la pratique, vous serez amené petit à petit à concevoir un film, chaque chapitre abordant une étape essentielle de l'animation 3D (gestion de l'espace, rendu, lumière, matériaux, animation, séquençage, finalisation). Vous vous familiariserez ainsi progressivement avec le logiciel, tout en avançant dans votre projet. Complément indispensable au livre, le DVD-ROM vous fournit tous les éléments nécessaires à la réalisation des exercices et vous soutient dans votre apprentissage grâce aux animations Flash illustrant l'utilisation de chaque outil.
Descripteurs : film d'animation / art graphique / informatique / logiciel
Cote : 004 SOL

Livre
Terrier C.**Access XP**
PARIS : Casteilla, 2003. . ISBN 2-7135-2471-7
Résumé : Pour mieux découvrir et comprendre les concepts et le vocabulaire spécifique aux bases de données relationnelles.
Descripteurs : informatique / logiciel
Cote : 004 TER

Livre
Terrier C.**Word XP**
2003. . ISBN 2-7135-2362-1
Résumé : Mode d'emploi du traitement de texte Word XP et Word 2000.
Descripteurs : traitement de texte / informatique
Cote : 004 TER W